

L'eterna guerra tra il bene e il male conosce oggi una nuova battaglia, dalla splendida grafica a colori, che vi ha per protagonisti.

Requisiti per la vittoria, vostra e del bene: coraggio, lucidità, fantasia.



## Sfida per la vittoria

Chi è l'eroe che riuscirà a concludere vittoriosamente questa battaglia per la conquista del bene? Da qualche parte esiste e, se saprà lasciarsi affascinare da Dare to Win, e osare per vincere, ne scoprirà i segreti e le appassionanti caratteristiche, proprie di un ottimo adventure.

Giocare non è possibile, però, se non si è dotati di animo grande e forte: solo chi abbandona le debolezze umane potrà scegliere tra il bene e il male ed essere il vincitore finale...

Lo accompagneranno nel suo cammino fantastico otto splendide tavole a colori.

## Come si gioca a Dare to Win

Caricato il programma con (Shift + RUN STOP), bisogna aspettare qualche secondo perché compaia la presentazione, dopo di che l'avventura sarà pronta per essere giocata. Durante la descrizione di una stanza il computer indicherà le direzioni possibili. Nel caso queste siano nord e nord-ovest, per esempio, si agisce così: per dirigersi a nord si preme semplicemente N. e poi RETURN. Per andare a nord-ovest si

premono solo le due iniziali NO e poi return.

<b>COMANDI :</b>	<b>TIRARE</b>
<b>PRENDERE</b>	<b>TUFFARE</b>
<b>LASCIARE</b>	<b>LANCIARE</b>
<b>CALARE</b>	<b>INSERIRE</b>
<b>COLPIRE</b>	<b>RUOTARE</b>
<b>SALIRE</b>	<b>INVENTARIO</b>
<b>ACCENDERE</b>	<b>ASPETTARE</b>
<b>SPEGNERE</b>	<b>GUARDARE</b>
<b>DIFENDERE</b>	<b>LOAD</b>
<b>BUSSARE</b>	<b>STOP</b>

Figura 1. Elenco dei comandi utilizzabili in Dare to win.

Anche le regole da tenere a mente per impartire i comandi al computer sono poche e semplici e riguardano soprattutto l'uso dei verbi. Per esempio se si vuole prendere la lampada è necessario digitare:

PRENDERE + RETURN  
il computer chiederà:  
CHE COSA?  
e, alla risposta:  
LAMPADA  
concluderà:  
HAI PRESO LAMPADA.

Così per tutti i verbi che devono essere usati all'infinito come indicato nell'elenco. Quando viene impartito uno dei diciannove comandi (figura 1) che si possono utilizzare per risolvere l'avventura, inoltre, il tempo si blocca: infatti le stanze sono tutte in tempo reale. Alla fine dell'azione il tempo riprende a trascorrere.





Tra i comandi, alcuni meritano particolare attenzione.

- guardare: permette di rivedere la descrizione della stanza e cercare per terra oggetti lasciati o lanciati precedentemente.
- stop: permette di interrompere momentaneamente il gioco per salvare su una cassetta il punto dell'avventura a cui si è arrivati. Dopo di che si potrà scegliere se continuare a giocare dallo stesso punto o abbandonare.
- load: permette di riprendere a giocare una avventura già iniziata.

## Consigli utili: prontezza e prudenza

Una caratteristica importante di questo gioco è che molte volte si è costretti a prendere decisioni in breve tempo per sopravvivere: il computer non presenterà il cursore lampeggiante in quelle situazioni, segnalando così il pericolo.

Inoltre, in alcuni casi, non sarà necessario digitare sempre il comando.

Per esempio per prendere una serie di oggetti basterà scrivere **PRENDERE** una volta sola e in seguito premere solo **RETURN**, perché il computer si ricorderà dell'ultimo comando. Questo non vale però, in condizioni di pericolo immediato; per esempio sotto attacco diretto è necessario digitare sempre il comando.

Conviene salvare spesso il gioco, per non dover ripartire da capo in caso di sconfitta. Poiché è registrato su cassetta, il

programma ha ovviamente un ordinamento sequenziale e in particolare tutti i file partono in autostart.

Quindi, quando si vuole salvare i dati dell'avventura è necessario anche trascrivere, dal proprio registratore, il numero di giri del nastro in cui inizia il blocco a cui si è arrivati.

La tabella visibile in figura 2 contiene le informazioni per salvare i blocchi del programma con il turbo 202. E' importante seguire l'ordine indicato.

Bisogna chiamare tutti i blocchi "PRESS.TAST.COMM", a eccezione dei blocchi A, B, C e D, ben identificati nel programma, che devono essere chiamati rispettivamente "BLOCCO A", "BLOCCO B", "BLOCCO C" e "BLOCCO D".

START	A000	CE00	SYS	CA09
A	0801	5788	SYS	0819
D1	A000	C9A1	SYS	C900
D2	A000	C801	SYS	C900
B	0801	5782	SYS	0819
D3	A000	C801	SYS	C900
D4	A000	C801	SYS	C900
C	0801	5811	SYS	0819
D5	A000	C801	SYS	C900
D6	A000	C801	SYS	C900
D	0801	6747	SYS	0819
D7	A000	C801	SYS	C900
D8	A000	C801	SYS	C900

Figura 2. Caratteristiche dei blocchi.

Luigi Brescia

## Dare to Win

*Radio Elettronica & Computer  
Numero 7 (Luglio-Agosto 1986)*

*Codice: Luigi Brescia*

*Grafica: Lorenzo Banfi*

*Radio Elettronica & Computer © Editronica*

*Dare to Win © Luigi Brescia*

*Manuale © Ready64.org Novembre 2024*